

■サイコーホップ ムノウ無敵しゅみホスター

SENSED | 314X45 1cm | イラストネード・リキテックス



Designer's comment 戦艦と言うよりは、  
はた迷惑なロケットの喧嘩(?)という「ホ  
ップ」の雰囲気は出たんじゃないかと  
ずんなり描けました。



サイバーボッツ 1000円から1000円まで

サイノ | 29.6X29.6cm | コピー紙・コピーック



「サイバーボッツ」のムック用だったと思います。いつもの増刊誌と違ってノリのキャラクターばかりだったので読んで楽しかったです。

サイノ | 27.8X29.6cm

素材キズ | 27.8X29.6cm | コピー紙・コピーック



バオとマオとはともかくほかの道中はどうやって置ったのか？ シェイドが飛んで追っかけてきてますが、あのスプにはそんな機体があったのか？ など、なにやら謎に感じますが、そこはまあアレだ……を！

サイノ | 27.8X29.6cm

時間の関係でいつもの半分程のサイズで描いたので、さすがに荒いですがね。ドリル好きの方のために。



「キカイオー」コンシューマ版のおまけ用に描いたものです。普通キャラクターは多くの人の手を経て消費されていくものですが、サトメはわりとおいしいポジションをもちあうことが多く（VSシリーズなど）、なかなか幸せなキャラだと思います。





■サイバーボッツ DC版欧米本用

画材キタ 3898×2835pixel Photoshop



たが「サイバーボッツ」としては普通には  
ない。最後の最後でアリエータが人間らしい表情をしてい  
ね。背景の地球はSENSEI君が描いたものを使わせてもらいました。

凶魔天衆  
ラジャー・ハート  
と軍団

「愛だ 一かや2つなら  
有様だ」



■サイバーボッツ エンディング用下書き

画材キタ BS コピー紙・コピーック



コンシューマ版のデビロッド版のエンディング。改造後  
れても、どのキャラもあんまり変わっていませんね。左上のセリフ(変態云々)は  
たときの自分の心の声でしょうか。







Design: 海外向けなので、華奢しくしてみました。爆発と街に苦戦した一品です。21世紀はこんな街になっているはずなのに、期待外れもいところでしょうか。



これ、自分ではいい絵だと思うんですが…… 使われ方を見ると、ほかの人はそうは思わないみたいですわ。うーん。



機動戦艦デビルマン  
デビルマン

機動戦艦デビルマン

戦え!  
デビルマン

機動戦艦デビルマン

ディアナ



ロボットは悪  
君と争うつもりで描きました。どれかと  
うちの顔かわるでしょうか? キャ  
ラクターは別の方 (SENSEI)



魔法の国  
ポリッシュちゃん

重装甲陸戦兵器

アストロ・ソルジャー

戦術変革型

マハーガール

STRATEGIC VARIABLE FIGHTER

マハーガール





強盛装甲

プロジェクトS

カスサム



ほとんどのイラストがゲーム中で  
使うモノだったので、四角の中に収まっていますね。ちなみ  
にジン・サオトメは西村さんの手によるものです。

異次元生命体

プロジェクトX

魔界指輪

魔界指輪





■ 超銀河世紀キカイオー トラマCDジャケット

SENSEI | 3610X3120pixel | Photoshop・Painter



CD関係は、両方とも発売を受けた段階で締め切りが目の前で、もう あまつさえ「無難に描かなくていいんだけど」と言われて、もう。



■ 超銀河世紀キカイオー 主幹部(1) イケ

SENSEI | 2387X4200pixel | Photoshop・Painter



レイヤーを分けてあるので、敵王剣を持ったキカイオーだけ削に使えるようになっています(裏はドラマCDの裏面の焼きなのデス)



■ 超銀河世紀キカイオー メインビジュアル

SENSEI | 44.5X58.3cm | イラスト・トリキ・ワス・アキラ(ガク)



輝く空の彼方を背に仁王立ち戦闘ポーズなどとしては、船になりません。なぜならキカイオーは、「王」だからです。





■エクスタシスvs.ストリートファイター ムック用

CPMK

3125X3500pixel

Photoshop

MARVEL COMICS X-MEN™ &amp; ©1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED





Donovan's comment: 一日も終わって、トイレで尿を足し  
てるときに、真ん中の黄色いおじさんのイメージが浮か  
んで「よくあるポーズですが」、あと、周りに適当に配置し  
てきました。

マーベル スーパーヒーローズvs.ストリートファイター マイン530

CRMK 2641 X340Pixel Photoshop









このゲームは家庭用と業務用で登場キャラクターが微妙に違うので、絵を描くときに気を使ったような、変なやつのような……。





■スターグラディエイター PS版メインイラスト

画師名 3540×3000pixel SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Densetsu (デンスエツ) これは、ほとんど編集しただけという感じです。空気感を出すために、何箇所にも手を加えています。でも、ベクターの演出が実はグレルトのひげテクスチャと同じなのは秘密。

■スターグラディエイター2 メインイラスト

CRVAK 3269×4200pixel Photoshop



Densetsu (デンスエツ) この絵を描く1年ほどまえの、ある企画に参加したときに、ごにょごにょと落書きして考えました。グレルト (岩の悪いおじさん) が、気に入ってます。あと左下の、





星スターウォーズ エイター2 主要キャラクター

CRMK Photoshop

星コサ

星クレア

星ワリス

星ザン

星カサ

星メガ

星レ

星レ



この絵は、基本的にふたりで1枚という感じで描きました。どれどれがペアでしょう？ ペアになれないのがふたりいます



1/24 3Dモデル制作 メイキング

ENV 3000X3700px 128bit SOFTIMAGE 3D・Photoshop

モテリングが終わっていないのに締め切りが  
しかたないのでイメージ的に処理してみました。ハヤトのモデリン  
グはCRMK君の手によるものです

■スティーブ・イーター PS版画促力センター所

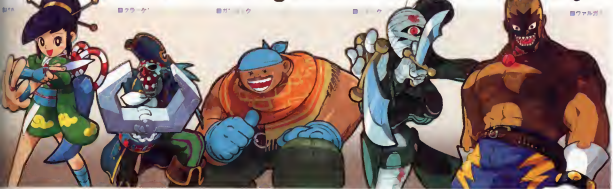
ENV 2598X3591px 128bit SOFTIMAGE 3D・Photoshop



とにかくイラストの少ない作品だったので、あ  
りものでなんとか作りました。バイクのデータがやたらと重くて難  
しかったです。ハヤト達のモデルはCRMKさんによるモノです。







ヒゲ面の絵書き(ぼく)がパワーストーンを集めたらどんなヤツに変身しますかね。友達とか、近所の犬の変身技を勝手に考えてあげるのも、いいからしれません。





■リッター

■ルージュ

■ワンタン

■カサ

■ガルーダ

■あやめ

■マツク

■ガンロック



■クイーン

■アクセル

■ヒート

■グルマン





闘牛ケノトファイター アーケード版マイ

前田稿	3312×4096pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------



初めて描いたメインイラストだったので勝手に  
がわからず苦労しました この頃自分専用のMacがなかったので休  
みの人のとか共用のものを借りてなんとか仕上げました。

**IBUKI**

KEM



CHUN-LI



MORGAN



UE1-UE1

**FELICIA**

ZAMGHEF



## SANUFA



RYU



TABLE

懐かしきファミコン PS版ホスター

前田 誠	3500X2314pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



この絵は最初Tシャツ用に描いてたんですが、あっさり没をくらってお蔵入りしてました。でもいつのまにかポスターその他の絵柄になってびっくりでした。





Diagram + cartoon 世間でミニーラ先生が認知されるまえに描きましたが、あんなにスタイリッシュになりませんでした。トナホー。

ウォーザード フライヘットショー同

イケン

A3

リキテックス





■アフリカ部長



■ガッシュ



■エドヤン

■大ちゃん

■レオ



■イケノ

■ウォーサート メイ・イラスト

大ちゃん 50X65.3cm リキテックス

開発中の画像を見て「描きたいな」と思っていたので、任されたときは嬉しかったです。スケジュール的に厳しくて大変だったけど、頑張って描けたので気に入っています。



今まで挑戦のあった果を、思い切って実用に使ってみました。結果的には、その効果がいい方向に出ているとほっとしています。でもこの絵を見ると、レオが主役に見えるのでは



# 潜入!! デザイン室隠し部屋 ~秘蔵グッズを探る~

デザイン室の奥深く、カプコン社員ですらその存在を知らない、いや知っているけど近づかない!! 謎の隠し部屋が存在するゾ。そこに眠る数々の怪しいグッズとは? 果たして価値はあるのか!!



これはビックリ! こんなシールがあったとは……



## 1 こせ10th ANNIVERSARYシール

ロビンソン先生10周年キャンペーン用に作られたシール。名刺に貼って送る物なのだがそのなかにはなんとインキコックマンが存在する! 遺失する確率は相当低い!!

イラスト	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★



## 2 ロックマンどら焼き

ゲームショーなどで限定販売された、別名「ロックマンじゅう」パッケージデザインイラストはもちろん作りこみ、中身もひとつひとつオリジナルの焼き印が施されている。

商品	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★



## 3 プリンにコパン

これも限定商品。当時「2000年」冷蔵庫に入れたまま忘れていて発見された。当然賞味期限は満ち切れ、撮影行為が不明、誰か食べたか?

お味はどう?	★★
高品質イラスト	★★
見つけやすさ	★★★★★



## 4 プラモデル星 キカイオー

DC他の特回特典が貰えて嬉しきプラモデル。実は中身はペーパークラフト。プラモデルならめいもモデルなのだ! 完成するとかなりの観賞性がある。

パッケージ	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★



## 5 ベガ父さん 黄金フィギア

以前お世話になった、漫画家的小林寛先生よりいただいた品。ご本人自ら作られたものでひとつの超レアアイテム。是非床の間に飾りたい。

品質	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★

## 6 コウキ腕時計

製品化されなかった景品用アイテムの試作品。ほかのキャラクターは市場に出回った期間が短く、数は少ない。日常防水。

品質	★
価値	★★★★★
made in China	★★★★★



## 7 ドリカッス試作品

限定セットのソーベロコガ性ドリカッス本体のカラー試作品。赤のクリア仕様。角D・T・A・R・S仕様。そしてこの試作品をイメージしたガンメタリックが最終仕様だった。最終に出来たこのデザインカポッ

デザイン	★★★★★
品質	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★



## 8 社長の顔ハンコ

自分の顔をハンコに、できるファミマシで作った社長の顔ハンコ。結婚披露を超越して景品用になっている。実はゲームショー限定で選べるラインナップ001とつ。社長のキャラクター。

品質	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★



引き出しを開け、そこには数々の隠し物の宝庫が……

誰も知らない、知られちゃいけない……



## 10 映画版「ストII」の原画セル

映画の各場面のセル画。かなり個人的な趣味で集められている。とくにチュウリーのシャワーシーン間は厳重に保護されている。

ストーリー	★★★★★
品質	★★★★★
価値	★★★★★
TV放映17回	★★★★★

## 11 手作り「さくら」ぬいぐるみ



ZERO3シークレストアフター編の「さくら」ぬいぐるみのお手本のためにスタッフが立体制作された。ぬいぐるみと比べると似ていないデキ! このおかげで等身大も作れるゾ!

品質	★★★★★
価値	★★★★★
見つけやすさ	★★★★★

# chapter 03



03 002

ファイアシリーズ (Ⅲ、Ⅳ)

ファイアシリーズ (Ⅲ、Ⅳ) は、日本酒の伝統を現代に引き継ぎ、新しい表現で表現した。日本酒の伝統を現代に引き継ぎ、新しい表現で表現した。日本酒の伝統を現代に引き継ぎ、新しい表現で表現した。





■ブレスオブファイアⅢ メインイラスト 主要キャラクター

吉川達也

Photoshop



■ササキタツヒ



■ミコウ



■ミズ

■ブレスオブファイアⅢ 小川

吉川達也

2960 X 3680 pixel

Photoshop

「ブレスⅢ」のイラストを見ると、いまでも気が引き締まります。AKIMANさん、デザイン室の方々にはえらくお世話になってしまいました、ありがとうございました。

当時仕事場にあったマシンのスペックが低く、絵を描く環境も整ってなかったので非常に苦労しながら描いています。単体イラストはマウスで描いたように……





■ フレス オブ ファイア 主要キャラクター

宮川達哉

Photoshop

■ トウフン



もともと動物物は大好物なので、いつも楽しくデザインさせてもらってます。麒麟のデザインは、結構気に入ってます

キャラクター設定画

キャラクター設定画



「フレス」の絵を描いたあと、「描いたの誰?」とか、アンケートはがきに「なぜ、絵描きが変わったの?」というのをよく聞きました。自分でも聞いてます。結構。



キャラクター設定画



キャラクター設定画









■マスター



■サイアス



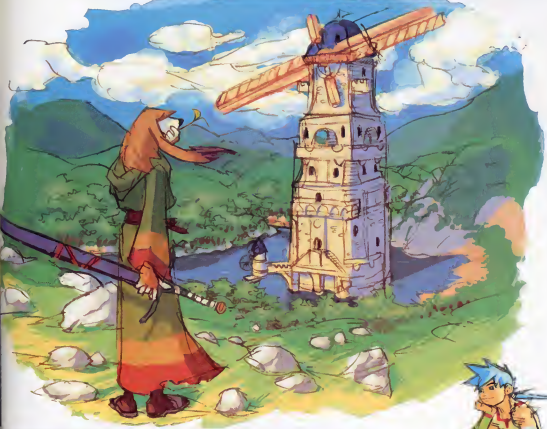
■アースラ



「ブレスIV」 主要キャラクター  
 作画: Photoshop

「ブレスIV」のキャラクターは、ドットを打ちながらデザインをしています。絵的な部分だけでなく、ドット的な見栄えや作りやすさも大事にしたかったのです。ドットは楽しいなあ。





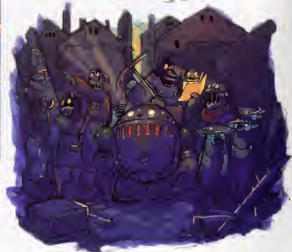
イラスト：松本 零士

制作：松本 零士

イラスト：松本 零士

制作：松本 零士

ドット仕事の合間に描いてたりします。青空も好きですが、朝とか曇りの空に見える微妙な黄色や青も好きです。



「ブレス」の集合イラストもまだ描いていなかったんで、ムックの話を聞いて美紙に描かせていたんですが、もっとコントラストを強くて青と黄色の模様のようにしたかったな

# サンダードラゴン

ネギ糸 つるしんが？

雷竜

人相  
悪。

ふた鼻  
ホココに刺さる？  
トゲをへらす。

全笑。  
めつたい玉を  
捨ている。

玉がくぐくぐしている。



ビグッ  
あかは ちいさな

カイザー試作

？

■ フレスコフ ファイアガ 設定その他  
古川 謙哉 | — | Photoshop



# ニワトリ

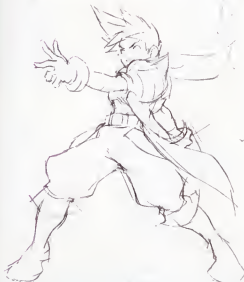
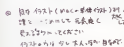
モアはニワトリ  
卵と鳥？  
だいたい声は 鶏系  
大しする。



ニワトリ



1127.



■フレス オフ ファイア 設定その他

官制通載

## Photoshop

**[Design & comment]** CM用のアニメの設定は、時間がなくて迫り込み、当時の僕なりに必死になって描きました。ほかにもたくさんあったのですが、最後は「ニーナだけは、可愛くして」。



# デザイン室スタッフ密着24時間!

数々の作品を世に送り出し続けているカブコンデザインチーム。果たしてどのような環境でそれらは生まれ出るのか? 知られざる彼らの実体(生体)を探るべく、あるスタッフの一日を大追跡!! ちょっとウソっぽいところもあるけどほぼ真実だっ!!





■カイヤマスター PS版シャットイラスト

西村キヌ

4000 X 4200px

Photoshop



■カイヤマスター 雑誌用カット

西村キヌ

Photoshop



モノクロの方は取扱いカント カラーの方は雑誌用に描いたのですか、ホームページでは見られなかったイラストです 猫の帽子をかぶっているのは、かっぱき酒場のお姉さん ナイスパティにエキセントリックな顔立ちがチャームポイントです



いちおうキャラクター全員が小さくても登場しています。画面を横切る雲はギョウギ雲で、あれには悟空が乗ってるんですよ(苦しい)。あっ! 魔王がいないや。

龍シガー



龍ハヤテ



龍伊勢守屋三十三郎



龍特攻隊



龍サー・カウハント



龍アガト



龍コナト



(Devenir) ジガーは当初シーフとして設定されたのですが、のちに主人公に昇格。真鍮シンパッドはアサシン(暗殺者)でした。ペリアルは妖精なのに悪魔の名前がついていますが、「小悪魔ちゃん」という感じでまあいいかなと思います。





メグメグ



メグメグ (王女)



シンパット



メグメグはつデザインのと「メグメグ」と呼ばれていました。捨て鉢なところが気に入ります(デザインも名前も)。ゲームのタイトル事も「メグメグ」とか「メグメグ」というのを考えたのですが採用されませんでした。当たり前か……



いわゆる「四畳半」のスタイルの絵です。特徴としては、「斜め見下ろし型の構図で」「複数のキャラが」「それぞれの個性を出しつつ」「たむろしている絵」ということになっていようか。生活感や身振などがポイントです。

■スーパーパズルファイターII X PS版用シャケット

イケノ | リキテックス



パッケージイラストなのですが、おとなしすぎるかなあ。もっと勢いある感じの方がよかったかも。デジタル描きに移行する直前の作品です。

■アーティスト





■ケン



■子ビロウ



■ビロウ

■タン



■レイレイ



■トノワマン



■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の冒険 メインイラスト

SARU | 2876×4134pixel | Photoshop



紙媒体に掲載した最初のイラストです。このときに丸いアイデアができ、あとのものにも引き継がれました。ひとりひとりがバラバラにしてデザイン室の方に揃えていただきました。



■OLIZ ないるDREAMS 紅色町の奇跡 主要キャラクター

SARU

Photoshop

原案 宮崎 昌

■宮崎 昌

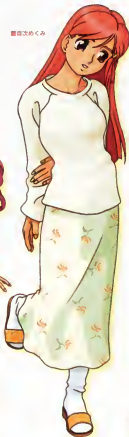


■宮崎 昌

■宮崎 昌



■宮崎 昌



『どこかを向いてる』のコンセプトで描きました。なぜそうだったかは永遠の謎です。サキにはもう1種類あります(これも謎……)。

00204002





■二輪



■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の奇跡 ©1995 サル

SARU

Photoshop

COOLMAGE

左上は中に使われたものです。妖精の表情を「恍惚な感じ」との指示があったのですが、よく理解できそうな感じになりました。右下は美穂用です。丸いです

■CDジャケット



■リ



完成なというDREAMS 紅色町の奇跡 未使用

SPU Photoshop

Design (comment) 実は……ガーーーーー（強制）。もし  
かしたら、すでに「測り込み」されているかもしれませんね。それぞ  
れの個性が出るよう描き方を定めました。





機動ゲームの小さなドット絵から  
 壮大なストーリーを勝手に想像しながら描きました。流  
 い絵にしたかったのですが、全体的に少し暗いイメージ  
 になってしまいました。でも気に入っています！





機獣世紀メタルウォーカー バトルシーンイラスト

214センチタ | 2023×2007pixel | Photoshop



これはメタルウォーカー発売後に描いたイラストでメタルウォーカーGB用ではありませんが、とても気に入っていたので無理矢理ここに載せてもらいました。プラモデルのパッケージみたいなリアルな絵に仕上げようと気合いを入れて描きました。今見るとあまのうすたけですが、すごく楽しんで描いた記憶があります。

機獣世紀メタルウォーカーGB ハックセイイラスト

コマシンスケ | 2854×2016pixel | Photoshop



機獣ゲームのイメージから一新して明るい空気のあるイラストになりました。キャラクターが入るといいゲームイメージがかわりますね。



■シャット同



■メロディとワンコ



■おはな

■おやつ



■ねねっとdeテニス PS版ハッケーシムカット

にしごわあきこ

Photoshop



デザイン室に来て初めての仕事です。初めてのことがひどいです。本編にいきなりだったので、「え！ 誤植はとかなりあせりました。おもてなまもったくわらなかつたので、本気で自分の将来が不安ではありませんでした。迷惑ばかりですみませんでした（いまでもすけど）。







■190XX アークード同ホスタイルイラスト

源 資 資

F12

カノシュ・リキテックス







# デザイン 千一夜

第4夜

## 初公開! 超プライベート作品集!

### 色紙

ILLUSTRATED  
AUTOGRAPHS

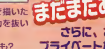
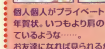


ここに掲載した色紙は個人へのプレゼント用として描きおこされました。それゆえに印刷機体で見るとはまさないのですが、作品の記録として永久に保管しています。たとえ色紙1枚といえども、オフィシャルで制作されるものと同等に誇りが込められており、クオリティについても引けを取らないものです。



### 年賀状

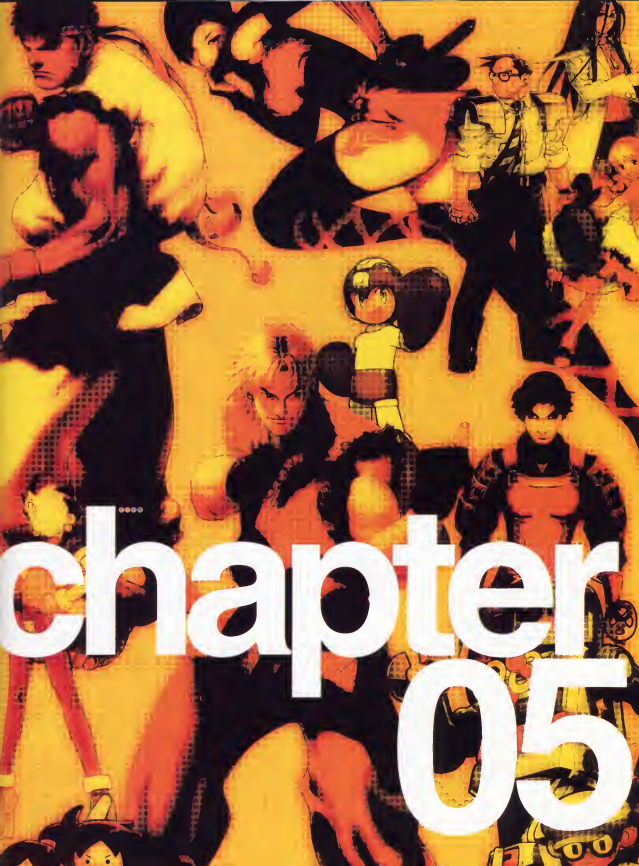
年末年始の雑誌掲載用に描きおこした年賀状。こちらはシッカリ仕事として対応?年末に受ける仕事なので、自分磨き掛けなかつたりますのが本報面です。



### まだまだあるぞ!

さらに、さら~に  
プライベートな年賀状。

個人個人がプライベートで描いた年賀状。いつもより肩の力を抜いているような……。お友達になれば見られるかも?



# chapter 05







龍崎はつと2000年賀状

コマ&シンスケ 1677X2441pixel Photoshop

1名の方にプレゼントということでお自分  
ももらって嬉しい絵にしようと頑張って描きました 描画した  
方、どうですか



龍崎はつと2000年賀状

うし 2382X3170pixel Photoshop



これは楽しかった! SENSEIさんにチェノク  
していただき、たんたん本物っぽいカイイオーになっていくのが嬉  
しくてたまらなかった でも賞状に見えせん すみません



龍崎はつと2000年賀状

えたん 2126X1535pixel Photoshop



ミレニアムなのでにきやかな感じにしたかったんですが、何か地味  
になっちゃってちょっと残念 もっと色々なキャラクターを出してあげればよかったなあ



■ 2000年ファンクラブ年中見聞い

前田 真 2155×1449pixel Photoshop



※Photoshop 5.0ver8! 画面上方にある白い横線の上に「年中お見聞い申し上げます」と入っていました。



■ 2000年ファンクラブ年中見聞い

西村 4ス 2376×1667pixel Photoshop



※Photoshop 5.0ver8! 会社の年賀状に使われたイラストですが、これはCPG用に描いたもので、巻頭たちがCPG会報に寄せられたハガキを見てという設定でした。でも年賀状に見えるよね。



新装版「ディオ」の周年記念

前田 誠 1066X1516pixel Painter

羽織と祝儀(?)が邪魔で毒物が隠れないっ  
つーネタなのですが、わかりにくいですね。すみません。



CAPCOM



前田 誠 1425X2163pixel Photoshop

『ディノクライシス2』の舞台は暑そうなので、  
そのままだと暑中見舞いにしたら面白いかなと思ってこのようにイラスト  
になりました

前田 誠 909X1345pixel Photoshop

アナログで撮影したものを取り込んでちょっ  
とだけ手を加えました





イケノ 2503×1890pixel Photoshop



リゅうはこのあと、スカロヤニヤストに3送されたようです。詳しくはわかりません。すみません

イケノ 1414×1953pixel Photoshop



後ろにいるレスラーの名は「スギ・ナツシコ」です ミカが所属する団体の同僚です(裏設定)





■ Chun-Li「謎奇力精」を飲む。2014年10月号掲載。Photoshop・Painter

2517X2519pixel Photoshop



■ Chun-Li「謎奇力精」を飲む。2014年10月号掲載。Photoshop・Painter

コマギンスケ 3445X4232pixel Photoshop・Painter



掛け軸風にイブキを描いてみました。PhotoshopとPainterを行き来して仕上げました。親父が京友禅の職人だったので日本画の資料には事欠きませんでした。





11 スタン・スティーヴン・アイター (キャラクター・デザイナー)

786 | 3769 X 2726 pixel | Photoshop



マグニートー(左端のおじさん)の顔の部分を  
描いた覚えがない一、といっていました。なんだろう。

12 スタン・スティーヴン・アイター (キャラクター・デザイナー)

1578 | 2536 X 3500 pixel | Photoshop

同じ場所にいろんなキャラが存在する絵を描くのは、けっこう好きです。この絵に関しては、主要キャラよりも彼らの副役キャラに何をしてもらうかを、あれこれ考えるときが楽しかったです。





目次ページ 100ページ 100ページ 100ページ

SENSEI 1616X2556pixel SOFTWARE 3D・Photoshop



昔の雑誌SF雑誌、モデルリングは常々と共に、画面のフィギュアはゲーム中の実モデル、美画の制作に秋友氏と皆の力を借りて、いざ、お仲間がまつらん、魔いへき世界へ！「サターン印の中性子歯磨きを貰って……空飛ぶ円盤！サターンモデルを揃えよう！」



1. 1/4x. カラフル 100ページ 100ページ

1st 2 3050X4243pixel Photoshop



目次ページ 100ページ 100ページ 100ページ

1st 2 3050X4243pixel Photoshop・SOFTWARE 3D



シーゲントファイル掲載時は真ん中に「みんな仲良く」とあり文句が入り、よりアナーキーを表現した。ドラムフィーが思ったより弱くなってしまいました



ホラービデオパッケージ風に作ったのだから見えますか？「VHS」「VHS」が「VHS」(Sci-Fi)になっているのがミズです。プリズムシールが思いのほかよくできました



# VAMPIRE SAVIOR GALLERY



国産3D・アニメーター・3D・アニメーション・3D・アニメーション

海外 3022×4158pixels Photoshop・SOFTIMAGE 9D



これらのために、演劇雑誌を生まれて初めて買  
いました ゴミ箱は 電鉄のものを参考にしています もなみにゴ  
スター中央のバレットはCRMKさん画です。





制作：CAPCOM / 監修：CAPCOM / 協力：CAPCOM

レイアウト：藤二 / 2870X4130pixel / Photoshop・Illustrator・SCITMADE 3D



デザイン室に入って最初の作品です。手塚イラスト、2DCG、3DCGなど、持ち怪をひとりひとり詰め込みました。どれも中途半端で面白いですね。



制作：CAPCOM / 監修：CAPCOM / 協力：CAPCOM

前田 誠 / 2701X2904pixel / Photoshop



時間がなかったのもあって、開発中に描いたらくがきを消さしました。ただ犬んでるだけで面白くない猫だなと反省

**BLOCK  
BLOCK**

**MODULE**

0026



**6-3Q**

※本誌はスクリーンショットです。

『ストライダー』用電2 ヴォレットファイル掲載

51200 3865×2646pixel Photoshop・SOFTIMAGE 3D



シリウスな電電が「倒のアレ」になっているという意外性のインパクトも獲ったのですが、最近では実際にゲームキャラのものが「倒のアレ」の最低品で商品化されたりするで、世に出るのが遅れたらギャグにならないわけで、色んな意味で冷汗ものでした。対象年齢が30歳までなのは、まあ、何となく、気分。

『ストライダー』用電2 ヴォレットファイル

31 2651×2647pixel Photoshop

※本誌はスクリーンショットです。会社で聞いた話のなかで、なかったことしたい絵・第2位、第1位は……ひ・み・つ☆



世紀末だよ! 春のカブコンまんがまつり!!



1月1日(金)ロードショー!

★特製オムニバスシート付(限定)  
—特別鑑賞券好評発売中—  
—角券1,600円/トリオ券300円—

両急・Q田駅下車中央スク  
**超番街シネマ**  
030-7△52-PQ89

難田・高丸屋前・ピカデリー加富根之陣  
**ピカデリー加富根**  
06-6P△3-6162

尾都田街・九条南入ル  
**西映会館**  
Z32-065-24Z7

画 ハウス・トーン 色クレ・ドワイエ様おうち

ビデキ 3540 X 4358 pixel Photoshop

このとき、梅田の映画館にパンフもいらい  
ってモザイクの女の人にイヤな顔されました。カチンときたのでその  
映画館にはその後2度と行っません。





■サターン版サイバーホップ超限定版DX [メーカーサイト](#)

西村幸三

4580X1213.pdf

Photoshop



アニメ雑誌の描きおろしイラスト風ということで、マリーやサンタナの安っぽい色味などが結構それらしい感じ。面置君背景のデスサタン八景案、生前のシェイドやジンの父など、意外に見どころがあるようなないような……。

■サターン版サイバーホップ組立説明DX [レーザーレシオファイル](#)

西村幸三

3783X2256.html

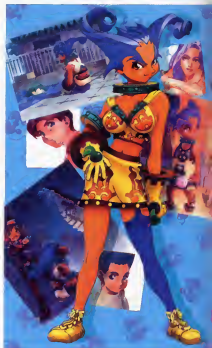
Photoshop



図量学系イラストの根柢という感じですね。図がリモコンとまちがえて(まちがうか?)押そうとしているのは、おなじみ自爆スイッチ。



グラビア雑誌風のコンセプトで描き、仕上げは別の方にお譲りしました(こういう塗りができるので……)。どうですか皆さん! 「くるモノ」ありますか?



こちらは中のものです。ごく一部で物語を語っていた後ろの女性ですが、彼女はゴキバです。仮面しているとあんな声なんですね(この能役だったひとみたい)。

1月10日 月曜日  
 1月11日 火曜日  
 1月12日 水曜日  
 1月13日 木曜日  
 1月14日 金曜日  
 1月15日 土曜日  
 1月16日 日曜日  
 1月17日 月曜日  
 1月18日 火曜日  
 1月19日 水曜日  
 1月20日 木曜日  
 1月21日 金曜日  
 1月22日 土曜日  
 1月23日 日曜日  
 1月24日 月曜日  
 1月25日 火曜日  
 1月26日 水曜日  
 1月27日 木曜日  
 1月28日 金曜日  
 1月29日 土曜日  
 1月30日 日曜日  
 1月31日 月曜日  
 2月1日 火曜日  
 2月2日 水曜日  
 2月3日 木曜日  
 2月4日 金曜日  
 2月5日 土曜日  
 2月6日 日曜日  
 2月7日 月曜日  
 2月8日 火曜日  
 2月9日 水曜日  
 2月10日 木曜日  
 2月11日 金曜日  
 2月12日 土曜日  
 2月13日 日曜日  
 2月14日 月曜日  
 2月15日 火曜日  
 2月16日 水曜日  
 2月17日 木曜日  
 2月18日 金曜日  
 2月19日 土曜日  
 2月20日 日曜日  
 2月21日 月曜日  
 2月22日 火曜日  
 2月23日 水曜日  
 2月24日 木曜日  
 2月25日 金曜日  
 2月26日 土曜日  
 2月27日 日曜日  
 2月28日 月曜日  
 2月29日 火曜日  
 3月1日 水曜日  
 3月2日 木曜日  
 3月3日 金曜日  
 3月4日 土曜日  
 3月5日 日曜日  
 3月6日 月曜日  
 3月7日 火曜日  
 3月8日 水曜日  
 3月9日 木曜日  
 3月10日 金曜日  
 3月11日 土曜日  
 3月12日 日曜日  
 3月13日 月曜日  
 3月14日 火曜日  
 3月15日 水曜日  
 3月16日 木曜日  
 3月17日 金曜日  
 3月18日 土曜日  
 3月19日 日曜日  
 3月20日 月曜日  
 3月21日 火曜日  
 3月22日 水曜日  
 3月23日 木曜日  
 3月24日 金曜日  
 3月25日 土曜日  
 3月26日 日曜日  
 3月27日 月曜日  
 3月28日 火曜日  
 3月29日 水曜日  
 3月30日 木曜日  
 3月31日 金曜日  
 4月1日 土曜日  
 4月2日 日曜日  
 4月3日 月曜日  
 4月4日 火曜日  
 4月5日 水曜日  
 4月6日 木曜日  
 4月7日 金曜日  
 4月8日 土曜日  
 4月9日 日曜日  
 4月10日 月曜日  
 4月11日 火曜日  
 4月12日 水曜日  
 4月13日 木曜日  
 4月14日 金曜日  
 4月15日 土曜日  
 4月16日 日曜日  
 4月17日 月曜日  
 4月18日 火曜日  
 4月19日 水曜日  
 4月20日 木曜日  
 4月21日 金曜日  
 4月22日 土曜日  
 4月23日 日曜日  
 4月24日 月曜日  
 4月25日 火曜日  
 4月26日 水曜日  
 4月27日 木曜日  
 4月28日 金曜日  
 4月29日 土曜日  
 4月30日 日曜日  
 5月1日 月曜日  
 5月2日 火曜日  
 5月3日 水曜日  
 5月4日 木曜日  
 5月5日 金曜日  
 5月6日 土曜日  
 5月7日 日曜日  
 5月8日 月曜日  
 5月9日 火曜日  
 5月10日 水曜日  
 5月11日 木曜日  
 5月12日 金曜日  
 5月13日 土曜日  
 5月14日 日曜日  
 5月15日 月曜日  
 5月16日 火曜日  
 5月17日 水曜日  
 5月18日 木曜日  
 5月19日 金曜日  
 5月20日 土曜日  
 5月21日 日曜日  
 5月22日 月曜日  
 5月23日 火曜日  
 5月24日 水曜日  
 5月25日 木曜日  
 5月26日 金曜日  
 5月27日 土曜日  
 5月28日 日曜日  
 5月29日 月曜日  
 5月30日 火曜日  
 5月31日 水曜日  
 6月1日 木曜日  
 6月2日 金曜日  
 6月3日 土曜日  
 6月4日 日曜日  
 6月5日 月曜日  
 6月6日 火曜日  
 6月7日 水曜日  
 6月8日 木曜日  
 6月9日 金曜日  
 6月10日 土曜日  
 6月11日 日曜日  
 6月12日 月曜日  
 6月13日 火曜日  
 6月14日 水曜日  
 6月15日 木曜日  
 6月16日 金曜日  
 6月17日 土曜日  
 6月18日 日曜日  
 6月19日 月曜日  
 6月20日 火曜日  
 6月21日 水曜日  
 6月22日 木曜日  
 6月23日 金曜日  
 6月24日 土曜日  
 6月25日 日曜日  
 6月26日 月曜日  
 6月27日 火曜日  
 6月28日 水曜日  
 6月29日 木曜日  
 6月30日 金曜日  
 7月1日 土曜日  
 7月2日 日曜日  
 7月3日 月曜日  
 7月4日 火曜日  
 7月5日 水曜日  
 7月6日 木曜日  
 7月7日 金曜日  
 7月8日 土曜日  
 7月9日 日曜日  
 7月10日 月曜日  
 7月11日 火曜日  
 7月12日 水曜日  
 7月13日 木曜日  
 7月14日 金曜日  
 7月15日 土曜日  
 7月16日 日曜日  
 7月17日 月曜日  
 7月18日 火曜日  
 7月19日 水曜日  
 7月20日 木曜日  
 7月21日 金曜日  
 7月22日 土曜日  
 7月23日 日曜日  
 7月24日 月曜日  
 7月25日 火曜日  
 7月26日 水曜日  
 7月27日 木曜日  
 7月28日 金曜日  
 7月29日 土曜日  
 7月30日 日曜日  
 7月31日 月曜日  
 8月1日 火曜日  
 8月2日 水曜日  
 8月3日 木曜日  
 8月4日 金曜日  
 8月5日 土曜日  
 8月6日 日曜日  
 8月7日 月曜日  
 8月8日 火曜日  
 8月9日 水曜日  
 8月10日 木曜日  
 8月11日 金曜日  
 8月12日 土曜日  
 8月13日 日曜日  
 8月14日 月曜日  
 8月15日 火曜日  
 8月16日 水曜日  
 8月17日 木曜日  
 8月18日 金曜日  
 8月19日 土曜日  
 8月20日 日曜日  
 8月21日 月曜日  
 8月22日 火曜日  
 8月23日 水曜日  
 8月24日 木曜日  
 8月25日 金曜日  
 8月26日 土曜日  
 8月27日 日曜日  
 8月28日 月曜日  
 8月29日 火曜日  
 8月30日 水曜日  
 8月31日 木曜日  
 9月1日 金曜日  
 9月2日 土曜日  
 9月3日 日曜日  
 9月4日 月曜日  
 9月5日 火曜日  
 9月6日 水曜日  
 9月7日 木曜日  
 9月8日 金曜日  
 9月9日 土曜日  
 9月10日 日曜日  
 9月11日 月曜日  
 9月12日 火曜日  
 9月13日 水曜日  
 9月14日 木曜日  
 9月15日 金曜日  
 9月16日 土曜日  
 9月17日 日曜日  
 9月18日 月曜日  
 9月19日 火曜日  
 9月20日 水曜日  
 9月21日 木曜日  
 9月22日 金曜日  
 9月23日 土曜日  
 9月24日 日曜日  
 9月25日 月曜日  
 9月26日 火曜日  
 9月27日 水曜日  
 9月28日 木曜日  
 9月29日 金曜日  
 9月30日 土曜日  
 10月1日 日曜日  
 10月2日 月曜日  
 10月3日 火曜日  
 10月4日 水曜日  
 10月5日 木曜日  
 10月6日 金曜日  
 10月7日 土曜日  
 10月8日 日曜日  
 10月9日 月曜日  
 10月10日 火曜日  
 10月11日 水曜日  
 10月12日 木曜日  
 10月13日 金曜日  
 10月14日 土曜日  
 10月15日 日曜日  
 10月16日 月曜日  
 10月17日 火曜日  
 10月18日 水曜日  
 10月19日 木曜日  
 10月20日 金曜日  
 10月21日 土曜日  
 10月22日 日曜日  
 10月23日 月曜日  
 10月24日 火曜日  
 10月25日 水曜日  
 10月26日 木曜日  
 10月27日 金曜日  
 10月28日 土曜日  
 10月29日 日曜日  
 10月30日 月曜日  
 10月31日 火曜日  
 11月1日 水曜日  
 11月2日 木曜日  
 11月3日 金曜日  
 11月4日 土曜日  
 11月5日 日曜日  
 11月6日 月曜日  
 11月7日 火曜日  
 11月8日 水曜日  
 11月9日 木曜日  
 11月10日 金曜日  
 11月11日 土曜日  
 11月12日 日曜日  
 11月13日 月曜日  
 11月14日 火曜日  
 11月15日 水曜日  
 11月16日 木曜日  
 11月17日 金曜日



圖書ギャルコレクション ファンクラブ会報用

AKMAN	2417X1732pixel	Photoshop
-------	----------------	-----------



**例题 16** 一物体以初速度  $v_0$  沿光滑斜面下滑，求物体滑到底端时的速度。

1995年10月15日，



■工品：有線（銅線） 2000時間 7分程度

ヒダキ	3071X1980pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------

えーとたしかこんときCFGがでかくなった最初の号だったような。サイズを間違えてスカスカになっちゃったってのは最後まで内緒でした。いまだから言えることですが。

■ファンクラブ会報用 vol.6表紙イラスト

コマキシンスケ 2558X3386pixel Photoshop



【Designer's comment】 担当最後の表紙ということで気合いを入れてキャラの全身描きました。……壁にくだけでした。……反省

■ファンクラブ会報用 vol.5表紙イラスト

コマキシンスケ 2850X2892pixel Photoshop



【Designer's comment】 ファンクラブ会報の仕事は毎回楽しんで描いてました。でも、ページをめくりたくなるような絵でなければならぬわけで、毎回難しかったです。反省点は山のように……。

■ファンクラブ会報用 vol.4表紙イラスト

コマキシンスケ 2096X2130pixel Photoshop



【Designer's comment】 ファンクラブ会報の表紙イラストを描かせてもらえるということで、緊張しながら描いた記憶があります。ファンクラブに入っている友人の家に送られてくるのを見て感動しました。



006D シャドーオーバーミスター ファンクラブ金輪用

原案: 山本 功二  
作画: コビック



Designer: 山本功二 ファンクラブの金輪は売るものではなく配るものということで、妖怪モノの「D&D」のイラストもけっこう気楽に描くことができたのです。

006D シャドーオーバーミスター ファンクラブ金輪用

原案: 山本 功二  
作画: リキナタス

Designer: 山本功二 アクセサリーや小道具に凝れるのがファンタジーものの楽しみとこです。スーパの腰につけてるのはスリング（保石）です。







図0&D シャドーオブザコロッサス シークレットファイル

西村キヌ 33X16.5cm リキテックス



(Designer's comment) 掲載時は「甘えんじゃねーよ!」「今すぐ家に  
してやる!」などのあり文句が入って、よりアグレッシブかつ過激  
したイラストでした。真ん中のエルフのしれっとした顔は「キンド  
ウ」のエルフに通じるものがあるように……



図0&D シャドーオブザコロッサス ファンクラブ会報

西村キヌ リキテックス



雷光の振舞といいベタな絵ですが、  
一生に一度くらいはいいかと思ってる……。マジックユーザ  
ー、シーフともおいしいポジションのキャラで、オブジェも  
カッコよく作ってもらって幸せでした。



図付・キンクオフトラcons ファンクラブ会報

西村キヌ コピック



(Designer's comment) 「キンドウ」に魔法は存在せず、かわりにクレリックが回復  
アイテム(食べ物)を取ってHPが満タンになると、その余りの分だけ魔法が回復  
できたのです(「地いれし」と勝手に呼んでいました)。のどかな時代だったな。



図いふきふバレッタ ファンクラブ会報

えだやん 2645X3445pixel Photoshop4.0



(Designer's comment) 初めてMac使った  
作品で、CGで色が塗れるのが単純に楽しかったです。  
絵的にはバレッタのかき塗るのが難しかったので  
苦労しました。



監修 野村 浩一 監修 野村 浩一

ヒデキ 3500×5068pixel Photosharp

「魔界村」ってあんまり描かれてなかったよね。  
最初描きはじめはスタンドグラスみたいに切り分けて、筆色塗りてんでん  
て考えてたんだけど、映えないのでやめました。



■ ジューン ファンクラブ会報用

レイゼンビームニ 1352X2180pixel Photoshop



(Designer's comment) 「恥知らず」とは、こういうのを言います。服のディテールだけ妙に凝ってるのさらに恥ずかしいですね。



■ トロノ/ロビリン ファンクラブ会報用

ヒダタ 1519X2797pixel Photoshop



(Designer's comment) なんかコブン悪いね。こんな人が42歳までに寝てきたら金庫バットで叩殺するかも。実らか(指)るようになるまでまだの頃でした。

■ ストリートファイターII ファンクラブ会報用

西村キス 3610X2440pixel Photoshop



(Designer's comment) お弁当を一些懸命描いた覚えがあります。こんなに食べるといふ感じが……、この上にふたりのやりとりというカウントミたいな読み物が載っていました。





音カワコンスネーピングクラブ シークレットファイル

サクラ 2004X2101psw Photoshop

顔ファンクラブ会報用

ヒダキ 1004X2100psw Photoshop



Designer's comment) ずいぶん昔に聞いた気がするロールちゃん。自分自身でもいま落書きするとこの頃とまた違うロールちゃんが出来上がるのが困るところ。

ストリートファイターZERO2 シークレットファイル

SHAK 04 リキテックス



僕は毎晩、寝るまえにストレッチをしています。気持ちいいですよ。みなさんはストレッチやって御機嫌ですか？



ACCORDING TO  
Dr.WILY'S ORDER.  
YOU WILL BE  
DISINTEGRATED

I'M GONNA  
JOLT YA, KID!

BOOM





図23

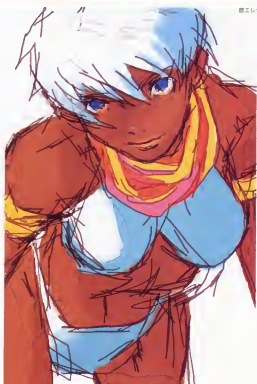


図24



図25



図26



図27

WELCOME BACK TO CAPCOM WORLD.



■ 魔法アサシンのテレホンカード

コマキシステク 2500X3200pixel Photoshop



デザイナー 魔法アサシンのテレホンカードを可愛く描いてしまいました。……医者。もう少し顔のある絵にすれば良かったかな。

■ ファンクラブプレゼント用テレホンカード

SENSEI 4000X3229pixel Photoshop



デザイナー 集合イラストが注文でしたが、ありがちなキャラの集合ではなく「世界の集合」で、ひとつの国まり感、みえないものを描き出さなく、とか考えて描いてみました。



■ ゲームショー限定テレホンカード

画師 1/1 827X1477pixel 1/2 1481X3096pixel 1/3 1481X3096pixel Photoshop 1.3 Painter



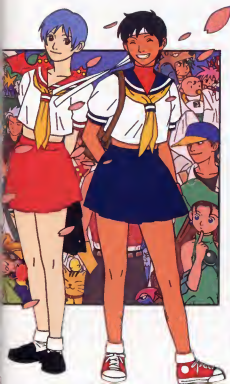
デザイナー 右のは実際にテレカになったのかどうか知りません。上のは手に取るのがもっと貼ずかくなるような感じを描いたのですが、どうでしょう？





■ファンクラブ限定テレホンカード

ACMAN | 2311X3140pixel | Photoshop



■カプコンオフィシャルセンター

オオイシ | 3317X4814pixel | Photoshop

(Designer's comment) 3、4月の線なのでキャラ全員制服着てます。単純です理由は、いろんなキャラが隠れてます。何人いるか数えてみるとちょっとした暗がりさが最適です。



■ゲームショー限定テレホンカード

にしむあきこ | 4095X5870pixel | Photoshop



(Designer's comment) まさかこの絵が画面に載るなんて、これっっちも考えてなかったで驚きました。部長から「外注みたい」とコメントをもらった記憶があるんですけど、外注みたいですか？ 女の子を撮くのはとっても楽しいですね。絵はどうだろう？ って感じですが。

■ファンクラブ限定テレホンカード

CRMK | 1800X3060pixel | Photoshop



(Designer's comment) これは、テレカ用の絵です。たしか、テレカでCDとか買えればイイのに、と思います。そういえば、(テレカで)電話代が払えるとか何かで読みました。たしか。





Devote yourself to your training!

原案: 三輪和宏 (Pony) 監修: 飯塚秀司 (Pony)

原稿: キヌ 2196X3280px (1) Photoshop

実物はえんじ色のシャツにピンクで刷られていていい感じでした。なんとなく描いた感がありますが、使ってもらってヨカッタヨカッタ

原案: アツシ (Pony) 監修: カレ (Pony)

デザイン: 2017X6814px (1) Photoshop

化粧品のパスターをイメージして描いたモリガン。MOON TRACERは優が狂の名前です この絵はわりと楽に描けました。



原案: キヌ (Pony)

デザイン: 1378x1378px (1) Photoshop

使っているところを見たことがないこのピンズ、金色のフレームを録画って作りましたが、実際は絵の部分しか使われてません。ギャバン!!







闘士ストリートファイター 3Dスーパーヒーロー

イテノ 1474X2035pixel Photoshop



このシチュエーションで、もっとかっこよく描けたらうという意にしていますが、後悔しないようにその時点でできる精一杯の努力をして1枚1枚しっかり描かないといけません。



闘士ストリートファイター 3Dスーパーヒーロー

イテノ 1147X1618pixel Photoshop



もっとちゃんと描かんとダメですねー なんか反省します。すいません がんばります



闘士ストリートファイター 3Dスーパーヒーロー

伊藤誠 1586X2169pixel Painter



Painterを使ってるのにPhotoshopみたいな塗り方している謎のイラスト。泣ならカノコイのになー。



猫ファンハイア トレーディングカード

スちやん 2536X3500pixel Photoshop



以前から柔らかいトーンで女の子を描きたくて、ちょうどその機会があったので描いてみました。印刷で予想以上に濃い色になったのが残念です。深い色はデリケートですね。

猫ストリートファイターII トレーディングカード

AKIMAN 2101X3000pixel Photoshop





■ 龍の王様 (Dragon King) - 龍の王様 (Dragon King)

えんやん 1545X2242pixel Photoshop4.0



スペシャルカード用に描いたんですが、いまだに製品を見たことがありません。誰か見せてー 絵としては褒賞が大量にたっただけ結果は出たと思うので、結構好きです



■ 少女の王様 (Young Girl King) - 少女の王様 (Young Girl King)

CPWK 1181X1500pixel Photoshop



絵画を描いているときは、こんな風に描こうと思ってなかったで、描りて雰囲気が変わって楽しかったです

■ 少女の王様 (Young Girl King) - 少女の王様 (Young Girl King)

CHMK 296X255pixel Photoshop



右側の絵が少女漫画っぽいかなと思ってます。少女漫画風を目指して描いたので、弱戦。描き忘れてますが

■ 少女の王様 (Young Girl King) - 少女の王様 (Young Girl King)

天ちゃん 2527X3500pixel Photoshop



顔のなかでは、もっと色っぽくHな感じにしたかったんですけど、ちょっとおとなしくなっちゃいました。絵的には焦点がはっきりして、わかりやすいと思います。





星スターグラディエーター トレーディングカード

画村キス | 1924X2747pixel | Photoshop



[Designer's comment] ジュンはカブコン中国風のなかでかなり最強に強まったかわいさだと思うのですが、いざ描くとすると……好きなキャラほど力んでしまうというか。次回こそは……を!



星スターグラディエーター トレーディングカード

堀井 英 | 2550X3802pixel | Photoshop・BOFTIMAGE3D



[Designer's comment] 勿論マシンのイメージで、リファインしてめたものです。結構細かく作ったんですが、トレカサイズでは、ほとんどつぶれてしまいました。とほほ。





Illustration by SENSEI

背景を描くのが楽しくて、肝心のテーマがぼけてしまい空振りの感あり。反省。でもみんなもっと背景付きの絵を描こうよ（業務連絡）。



国産・高品質・高解像度印刷用 3200X2800pixel

西村キヌ 2200X2800pixel Painter



Illustration by KINU

好きなゲームを描いていいということでペンジ「キンドラ」です(またか)。製品ではトリミングされてたので、下の方とちょっと恥ずかしいですが。



闘魂・ムツ・魂の闘い

西村キヌ

4000 X 3000 pixel

Photoshop



カプコン格闘ゲームの歴史を創った本の実  
現に描いたイラスト。闘うリュウをみんなが見てるという設定で  
P.168の「みんな仲良くし!!」からだいぶんキャラが増えましたね。深  
ろのキカイオーとプロディアはコマキ君に描いてもらいました。



出張帰りの新幹線のなか(土曜夕方)、果たして月曜朝イチで提出できんのかハラハラしながら考えた作品。仕事は余裕を持ってせんとあきませんな。ほんまに



大急ぎで届いた絵。右下の紙に設計図が描いてあるはずでしたが間に合わず、悔しい思いをしました。が、自分では結構気に入ってます。でも使われたところを見たことないです。



「ハードの髪をふち切れ!」というイメージで描いて  
ました。キャラをもっと入れてハデにしたかったのですが、実力不足で少  
し地味になっちゃいました。これには猛反省です。もっと頑張らないと!



「カブコンvs.BNK」のイラストはけっこうシリアスな感じだったので、たまにはアニメっぽいもの、と思って描きました。ちょっとはうれしい感じのイラストにできたかな？ ユリのはちまきを白にしてしまって、あとであわてで差し替えてもらいました



ゲーム「マリアンタス」 西村キヌ

724px | 2155X1929pixel | Photoshop

ゲーム雑誌の表紙用に描いたイラスト。ゲーム中に登場する村の名前をあるマンガからパクったり、仕事より週刊報告の紙に落書きする力にやっきになったり色々でした。

ファミ通全編ページ用

西村キヌ | 2805X3768pixel | Photoshop



ファミ通の企画でデザインしたキャラです。20項目ぐらいの要素（「準ミス東北」「福耳もしくは銀耳」「背中に隠しプロペラ」などを全部入れたため、多少エキセントリックなデザインに。名前は「マリアンタス」。



にしざわありこ | 1250X2014pixel | Photoshop



西村キヌさんがお仕事でとても忙しかったため、急遽描くことになったものです。キヌさんの代わりで、しかもとにかく時間がなかったので生きた心地がしなかったです。というか、いまま描いているので「しなかった」じゃなくて「しない」です。キヌさんファンごめんさい。



新田誠 | 2500X3261pixel | Photoshop



こんなこと言うアレですがグラフィックがいい感じでした。最後までいい感じを保たないといけないですね。



西村キヌ | Photoshop



華やかはっくうい感じ。こういうカットなどの仕事だと、真の力が抜けてかえってうまくいくこともあるみたいです。まことの制限は勝手に想像して頂きました。夏っぽさが出るとか思うんですけど、どう？





『英雄伝説 界域の軌跡』 第4巻

吉田直樹 2441 X 2593pixel Photoshop

自由（一応OKもらって）に描かせていただきました。すごく楽しかったなあ。抱いてすぐは構成とかは、気に入ってます。色合いも

雑誌キップ大集合 未使用

西村キミ 3445X4523pixel Photoshop



レイセンビー 第二 2737X3856pixel Painter



あの名作の最終面をマカロニ・ウェスタン風に再現してみました。モデルとして協力してくれたシェーカー秋永氏(ガンマン役)、イケノ氏(死体役)、その他関係の方々に感謝



ゲームショー用に社長から発注されたのですが、手違いで使われず、いまとなっては使われなくてよかったような。この人たちはコンパニオンさんなので、衣装のトゲなどは布製です。後ろの生き物は着ぐるみ。

◆ 鬼武者



◆ ガンスパイコ



◆ バイオハザード



DINO CRISIS.

◆ カプコン VS SNK



BIOHAZARD  
GUN SURVIVOR



◆ スター Gladiator



◆ ブレイクアウト



スラガファイトIV  
BREATH OF FIRE  
うつつわさるもの

◆ ジェネスタ・スガ



◆ ロックマン





Fight for the Future









## appendix



illustration of capcom video games



実録

# これが カプコンデザイン室だ!

カプコンのデザインワークを一手に担う部署。それがデザイン室だ。そこではどんなスタッフが活躍しているのか、ちょっとだけのそいてみよう。

## AKIMANの机



有線会社あきまさんは机からたぶん会社だ! モニターや電灯は点けっぱなし、コンビニでも行くような気持でアメリカへ暴動出陣中。社長はこの「おあらかさ」が嫌なのをい。

## イケノの机



デザイン室で最も生活臭漂う所。床には洗濯物や雑誌が散らしている。ペットのジャン・リキップ(虎子犬)はお風呂大好きなミシシッピニオイカメである。

## 西村キヌの机



本やおやつは充実しているが、必要になった物は何ひとつ見つからない。机の稼働面積は実質5%未満。閲覧中貸した物が次々と消息を絶つ魔の海域でもある(笑)。

## 西村キヌ専用資料棚



漫画やボーズ風をはじめ、相関図、ファッション誌、歴史物などあらゆる分野の資料を網羅。通常の30倍のスピードで物が増える。

AKIMANの方が〇ダム専用機。新作つらさが常に設備される。

デザイン室のスラム街へ傾く程度。その無秩序ゆえには他部署の通称を持たない。

AKIMAN

田井田

CRMK

イケノ

にしむらきぬ

志水新一郎

西村キヌ

カネ

ロックマン

イケノ専用ベッドルーム。買戻らし度好、洋服等、マッサージチェア完備。

なぜか年々増える。そのせいがあまり人が近づかない。







ポーン

編 物

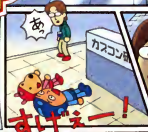
お仕事はいけん隊

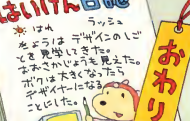
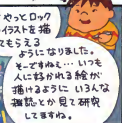
# デザイン部

すげえー

カスコン研究開発部

「ストリートファイター」や「ロクマン」「バイオハザード」など多くの人気キャラクターを話題につけてきたデザイナーたちが集まるカブコン・デザイン部。いったいどんな人たちが働いているのか。ロクとラウシュがお仕事はいけん隊としてその仕事場を見に行ってきたよ。













【補足】ここでは「カブコンデザインワークス」のカバーイラストの制作過程について解説していきます。とはいえ大層なテクニックは何も使っていないので、イラストを画面上のノリウリを紹介するというよりも、絵がどうできるまでの手順を現実とリミテーターをとおしおもしろいと思えます。今回イラストを制作するの時に使ったソフトはPhotoshopですが、ツールやフィルタの使い方はかなり多くの専門的な知識やテクニックに頼って、というよりはSENSEの目ページに詳しく載っているもので、こちらを参考にしてみてください。それとはまたなにかいなりまう。

## 1 どんな業にするか決める

漁業のカバーなのでオールスターに、これまで聞いた集合イラストとはまた違うものを、一みたいな方向で翻案を考えます。やっぱり見てて楽しくなるような図がいいなー

■2 最初のアイデアスケッチとイメージングで  
出来た案を書きとめています。この時点でノ  
リとしては「西園寺モノ」に近いものがあり  
ます。せっかくやから何かネタも入れん  
とね(何かせうか)



## カプコンデザイン室スタッフインタビュー

CAPCOM DESIGN-ROOM STAFF INTERVIEW

カブコンソフトを形作るイラストワーク。それらを生み出しているのが株式会社カブコン開発・デザイン部、通称「デザイン室」と呼ばれているセクションだ。ここではデザイン室のスタッフに、魅力的なカブコンイラストの真髄を語ってもらった。



## 西村丰又

Nishimura Kinu

[illegible]

♪♪ペンネームの由来を教えてください。

▲：母方の祖母の名前をそのままもらいました。おかげさまでいま(2001年現在)も65歳で元気してます。

## ●イラストレーターを国産したきっかけは？

●：普通の絵じゃなく漫画絵が好きだったので、いずれそういう職業に就くべしと思ってました。ただ当時はヤングクスターデザインなんて仕事は知らないですからね。ましてやゲームもまだなかったし、漫画とアニメーターや同じ絵画商かなと考へてました。

＞＞それでは方ブコンにはどのような経緯で入社されたのですか？

●：前が貰ったのは雑誌に載って「ファンタジー・ナイト」や「クワイタード」の雑誌を見て、ゲーム業界に心を占めて、その雑誌を誰かにいるのかと、もうちょっと自分にとってゲーム・ムック大流行して時期だった時に、彼等と再び会ったと、会社、会社に問い合わせてみたんです。すでに出来たんですって、いろいろ資料とか作品を渡っていただけたらと。早速で戻って日本側と、P&Dの会社、クワイター・ラストを2枚（1枚に6人くらい）書いて渡したら、会社で27日、面談に行ったらの2月、通い受けて、会社通知がその翌週後くらいに来ました。いままう考えとて中々汗ももの日程です。まあ、雑誌オライイといて……

→ すぐにデザイン室に配属されたんでしょうか？

Q: いえ、最初はオブジェ(キャラクターのドット絵)に配属になっていました。それで、仕事がちょうどひと区切りついたところで、'92年の1月末にこちらに配属されました。

デザイン室そのものは、'91年の1月ごろに、SHOJIさんがひとりでタイトルロゴや販促用イラストを専門とする部署を立ち上げたのが始まりです。

▶▶ 最初は絵を描く部屋がなくて、通園しませんでしたか？

● いえ、最初からドット絵を描くつもりでしたから。それにそういう(イラスト専門の)部署があるとは思っていませんでしたし、アニメーターと一緒に、本音の会話を聞いているのだと思う。ですからオブジェをやっているも、いつかきっとそういう仕事はあるだろうと思っていました。

●：最初の頃は既使用のイラスト(キャラ単体やポスターなど)がメインでしたが、だんだんとキャラクターデザインや、デモ画面の画面などゲーム内の仕事もするようになりました。変わったところではコインゲームのパネルや、ぬいぐるみなどのプライズ商品のデザイン画とかもやったことがあります。

➤仕事の進め方は、まず開発からラブをもらって、

デザインをする感じですか？

● ケースバイケースですね。文章で「これこれこんを修正して」と来ることもあれば、具体的なモデルの名前が挙がっているともありますし、またこちらのデザインやイラストが、企画や設定側にフィードバックすることもあります。

## ＞＞最近の世界では、デザインを外部に頼むケース

●：昔は社内で作る方が断然安かったけど、いまは外に出した方が予算的には助かる部分もあるかもしれない

ね。でも内部デザインのメリットはそれだけじゃないので、同じ開発機にしているのでデータの融通がはかりやすい、通称も寄にしやすい、注文などに柔軟に対応できる、などいいことずくめのような まあこれは理想というか、実際こんなにスムーズにはいかないことも多いですけども。

● 性器の発達と性行為の開始は、男女ともに12歳前後から始まる。性行為の経験は、男女ともに15歳前後から始まる。性行為の経験は、男女ともに15歳前後から始まる。

Q:とさときありますよ。雑誌の表紙やカードなどの描きおろしの仕事とか。ゲームの仕事とはまた目先が違って、楽しい仕事でもありますね。

▶▶結核についてお聞きします。

平賀と黒田ではどちらが速いのですか？

※：完全に漫画がメインですね。デッサンとか写実的な表現を押さえておきたいと思うのは、その方がいろいろ便利というか、効率がいいからというのか。

### ▶▶ 作品を作るうえで、心がけていることは？

●：新しく絵を描くたびに、初顔新しい情報を入れたい  
なと思っています。まあいいと成功するとは限らないん  
ですけど……。その成功率も上げていきたいですね。あと  
絵の方向性としては、当初のコンセプトというか、初顔動  
画というか、その絵を描くメインの目的みたいなものを最  
後まで失うことなく完成させたいと。ラブで表現したか  
つ「顔じ」を、消滅して100%の形で残せたらなあと思  
っています。

◆◆ディテールよりも剛性を重視する、と？

**島**：というか、自分はむしろディテールの方を気にし過ぎる傾向があるので、メインの目的を見失わないようにいつも



SHOEI

Shoji

仕事	デザイン家の側面談
好きな食べ物	リッツの餅、キャラクターコーンの餅
好きな言葉	OK、完全電脳、デッドストック
ひと言	楽しんでいただけたでしょうか？(はい・いいえ) (はい) → 採用前にもう1冊読んでみましょう！ (いいえ) → 惜しい！ バズれます、もう1冊！



CRMK

CRAIK

**仕事** イラストレーター  
**得意なジャンル** VSシリーズ  
**ひとこと** 最近、クロールが泳げるようになりました。みなさんもういろいろすると楽しいですよ。

デザイン室全スタッフ



















# CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

Illustration of capcom video games

Digital Preservation Group  
#animeartbooks @irc.mirox.com  
<http://turi.nailed.org/dpg/>

---

Scanner: RogerLau  
Released on 8/21/2003

Quality:

Image:

600dpi w/ 24bits  
reduced 50-55%

B&W / text:

300dpi w/ 24bits  
reduced 08-05%

Email: [klau2@campus.hpu.edu](mailto:klau2@campus.hpu.edu)

To support the artist(s) and  
publishing company, please  
**BUY** the artbook!

